

ZOMBIES DANS LA JUNGLE



Aventure en une page n° 6

Textes & dessins : Jan Van Houten
Graphisme & édition : Nicolas Folliot
Publiée en 2020 par Jdrlab



Introduction

Depuis plusieurs jours, des elfes morts-vivants attaquent les nains de l'île de Karosh. Ces derniers font appel aux aventuriers pour stopper ce phénomène, et promettent de les payer grassement s'ils arrivent à sauver la colonie et surtout sa mine. **Dans trois jours, la ville sera envahie et abandonnée.**

L'arbitre coche un segment de la journée (6 heures) ci-dessous quand les aventuriers :

- se déplacent d'un lieu à un autre ;
- explorent un lieu et/ou discutent avec les figurants ;
- se reposent.

3 JOURS AVANT L'INVASION !

JOUR 1 ○○○○

JOUR 2 ○○○○

JOUR 3 ○○○○



Les ruines elfiques R

- Des nombreuses ruines en marbre blanc dominées par une très haute tour; **le temple du Soleil.**
- De dangereux automates elfiques rodent.
- **Dans le temple, on peut trouver gravé sur un mur un rituel apaisant les morts.** Un long texte particulièrement compliqué qui doit être chanté devant la nécropole.

DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

Le port P

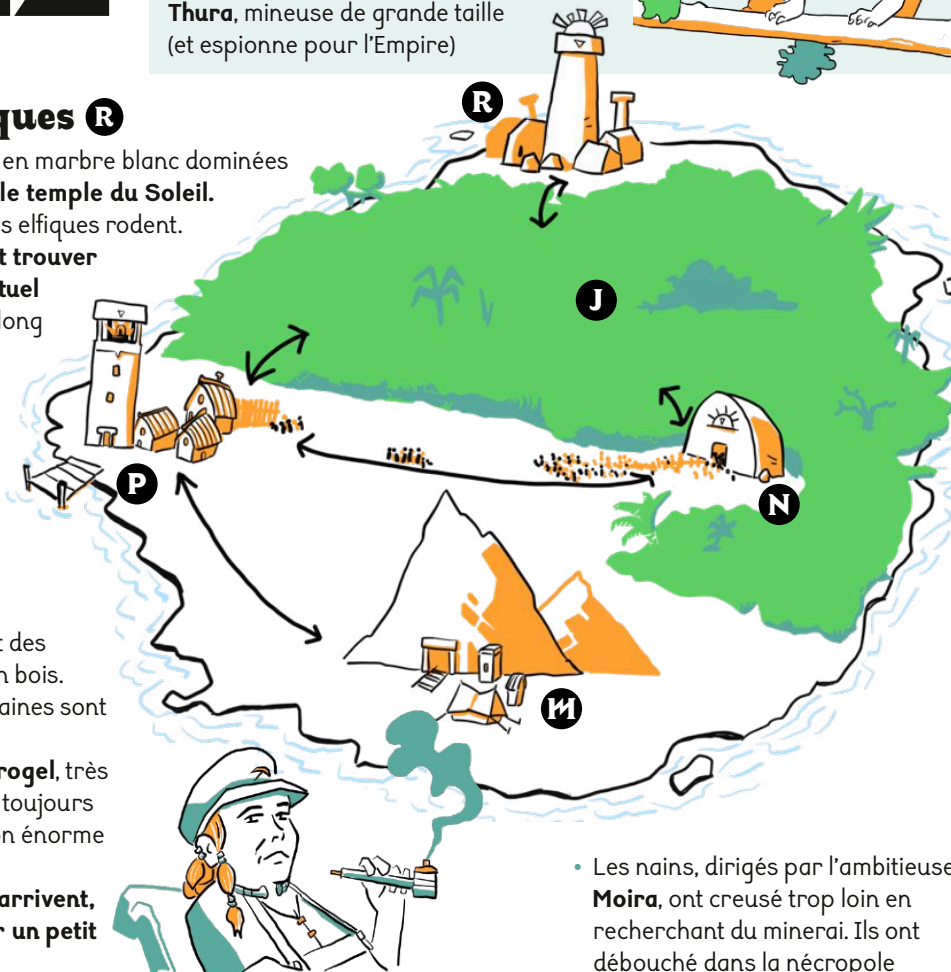
- Une grande tour elfique transformée en phare et des petits bâtiments nains en bois.
- De nombreux nains et naines sont blessés.
- La ville est dirigée par **Brogel**, très vieux nain élégant. Il est toujours accompagné de **Bast**, son énorme panthère domestique.
- **Quand les aventuriers arrivent, la ville est attaquée par un petit groupe de zombies.**
- À partir du deuxième jour, les nains commencent à charger des bateaux pour fuir l'île.
- **Le chemin vers la nécropole est dangereux.** Il est impossible de l'emprunter sans être confronté à des groupes de zombies.

Quelques nains

- Barst**, vendeur de pioches sympathique
- Brarda**, forgeronne rousse et colérique
- Gharus**, guerrier prétentieux mais efficace
- Thura**, mineuse de grande taille (et espionne pour l'Empire)

Les panthères de Karosh

Elles sont intelligentes, gourmandes et légèrement télépathes.



La mine des nains M

- Devant la mine, des baraquements construits par les nains. Des fumées noires et des bruits d'explosions souterraines sortent de la mine.

- Les nains, dirigés par l'ambitieuse **Moira**, ont creusé trop loin en recherchant du minerai. Ils ont débouché dans la nécropole et réveillé les morts.
- Moira a discrètement fait reboucher le tunnel et cherche une solution. Elle a envoyé des mineurs explorer les ruines elfiques.
- **Le stock d'explosifs** est sous clef dans un baraquement bien gardé.

La jungle J

- Humide, sombre et dense, un vrai labyrinthe.
- À chaque passage dans la jungle, l'arbitre lance **1D6** : **1** Sables mouvants **2** Un nain fuyant des zombies **3** 1D6 zombies **4** Une clairière couverte de fleurs jaunes **5** Un arbre portant deux fruits sentant les pieds (soigne celui qui les mange) **6** Un zombie en train d'être attaqué par une panthère
- **Sans guide local ou sans plan, il est très difficile de se repérer dans la jungle.** Les aventuriers ont 2 chances sur 6 d'arriver au mauvais endroit.



La nécropole N

- En haut d'une colline verdoyante, un gigantesque bâtiment blanc. La façade représente un lever de soleil doré.
- **Des zombies sortent par dizaines de la porte de la nécropole.**
- L'intérieur de la nécropole est plongé dans l'obscurité et rempli d'innombrables zombies qui errent vers la sortie.
- Des aventuriers particulièrement têtus peuvent finir par trouver du matériel de minage et un tunnel fraîchement rebouché menant à la mine des nains.